

## ΣΧΕΔΙΟ ΥΠΟΒΟΛΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Σχ. Έτος:2015-2016

ΣΧΟΛΙΚΗ ΜΟΝΑΔΑ: 6ο ΓΕΛ ΑΓΡΙΝΙΟΥ

Ο ΤΙΤΛΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:

**"Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη...Τα κόμικς!"**

### ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΥΠΕΥΘΥΝΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ	ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ (ΠΕ)	ΔΙΑΤΙΘΕΜΕΝΕΣ ΩΡΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ	ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΩΝ ΕΡΓΑΣΙΩΝ ΣΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΕΤΗ (ΝΑΙ/ΟΧΙ)	ΣΧΕΤΙΚΗ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ (ΦΟΡΕΑΣ ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗΣ)
Σώλος Ιωάννης	ΠΕ03	1/εβδομάδα	ΟΧΙ	Βεβαίωση επιμορφωτικού σεμιναρίου διάρκειας 100 ωρών Κέντρο Δια Βίου Μάθησης και Αειφόρου Ανάπτυξης

### ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ

#### Α. ΣΚΟΠΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ:

##### ΣΚΟΠΟΣ:

**Ο Γενικός Σκοπός** της ερευνητικής εργασίας είναι οι μαθητές να

- έρθουν σ' επαφή με τα κόμικς,
- να ευαισθητοποιηθούν πάνω σε θέματα πολιτισμού καθώς τα κόμικς αποτελούν την ένατη τέχνη και να γίνουν και οι ίδιοι δημιουργοί.

### ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ

Στην παρούσα ερευνητική εργασία θα μας απασχολήσει η απάντηση των εξής ερευνητικών ερωτημάτων:

- ✓ να κατανοήσουν τι σημαίνει ο όρος κόμικς,
- ✓ να γνωρίσουν την ιστορία των κόμικς στον κόσμο και στην Ελλάδα,
- ✓ να γνωρίσουν τα πιο γνωστά κόμικς και τους κυριότερους χαρακτήρες κόμικς στην Ελλάδα,
- ✓ να αναζητήσουν τις τεχνικές δημιουργίας κόμικ και
- ✓ να δημιουργήσουν και οι ίδιοι κόμικς.

**B. ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ (κριτήρια επιλογής θέματος, συσχέτιση με διδασκόμενα μαθήματα, αναμενόμενα μαθησιακά οφέλη κ.λ.π., ενδεικτικά μέχρι 300 λέξεις).**

Η Ερευνητική Εργασία "Ανακαλύπτοντας την ένατη τέχνη...Τα κόμικς!" εντάσσεται στο επιστημονικό πεδίο "Τέχνες και Πολιτισμός" το οποίο ορίζεται ως μια διακριτή ενότητα στο βιβλίο εκπαιδευτικού "Η Καινοτομία των Ερευνητικών Εργασιών στο Νέο Λύκειο". Τα κόμικς αποτελούν μια μορφή τέχνης (την ένατη τέχνη) η οποία είναι ιδιαίτερα γνωστή. Τα κόμικς αξιοποιούνται στη συγγραφή ενημερωτικών φυλλαδίων και βιβλίων. Επίσης, χρησιμοποιούνται στον κινηματογράφο (animation) και στην τηλεόραση, αλλά και σε περιοδικά που το περιεχόμενό τους είναι ιστορίες κόμικς. Τέλος, αποτελούν εκπαιδευτικό εργαλείο στη διδακτική διαδικασία και οι μαθητές είναι καλό να εξοικειώνονται στη δημιουργία έντυπων και ψηφιακών κόμικς. Επομένως, μέσα από αυτή την ευρεία χρήση κρίνεται σημαντική η μελέτη αυτού του ενδιαφέροντος θέματος που προσελκύει μεγάλο αριθμό ανθρώπων και ιδιαίτερα νέων. Είναι σημαντικό να δημιουργηθούν επιστημονικές συνδέσεις μεταξύ των μαθημάτων όπως γλώσσα, ιστορία, καλλιτεχνικά, πληροφορική και μαθηματικά και να αναπτυχθούν δεξιότητες που καλλιεργούνται μέσα από τα εμπλεκόμενα μαθήματα.

Με βάση τα παραπάνω τα **κριτήρια επιλογής του θέματος** αφορούν:

- Στην σπουδαιότητα του υπό μελέτη θέματος
- Στην διαχρονική σχέση των ποιών πολλών ανθρώπων με τα κόμικς
- Στην ευχάριστη ανάμνηση των μεγάλων και στην έμπνευση μέσω των κόμικς των νέων
- Στην σύνδεση των κόμικς από την συγγραφή φυλλαδίων και βιβλίων στην έμπρακτη δημιουργία animation και λύση του διαχρονικού ερωτήματος πώς κατασκευάζονται

### **ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ**

Τα κόμικς προκαλούν μεγάλο ενδιαφέρον στους μαθητές όταν αξιοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές όμως δεν γνωρίζουν πολλά στοιχεία για την ιστορία τους και τον τρόπο δημιουργίας ενός ψηφιακού κόμικ. Επομένως, κρίνεται σημαντικό μέσα από τη θεματική της ερευνητικής εργασίας να έρθουν σ' επαφή με την ένατη τέχνη και να κατανοήσουν τη σπουδαιότητά της ως μέσο ψυχαγωγίας αλλά και ως υψηλή εικαστική και λογοτεχνική έκφραση.

### **ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΟΦΕΛΗ**

**Μέσω της παρούσας ερευνητικής εργασίας αναμένεται:**

- ✓ να κατανοήσουν τι σημαίνει ο όρος κόμικ,
- ✓ να γνωρίσουν την ιστορία των κόμικς στον κόσμο και στην Ελλάδα,

- ✓ να γνωρίσουν τα πιο γνωστά κόμικς και τους κυριότερους χαρακτήρες κόμικς στην Ελλάδα,
- ✓ να αναζητήσουν τις τεχνικές δημιουργίας κόμικ και
- ✓ να δημιουργήσουν και οι ίδιοι κόμικς.

## **Γ. ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΕΘΟΔΟΥ ΠΟΥ ΘΑ ΑΚΟΛΟΥΘΗΘΕΙ**

### **(μέχρι 200 λέξεις)**

Η Ερευνητική Εργασία ακολουθεί το δεύτερο ερευνητικό σχήμα κατανομής θεμάτων και οργάνωσης ομάδων. Το θέμα καταμερίζεται σε τέσσερα υπο-θέματα και κάθε υπο-θέμα εξετάζεται αυτοτελώς από κάθε ομάδα, οι οποίες έχουν τακτές συναντήσεις Ολομέλειας με τη συμμετοχή όλων των ομάδων.

Γενικός προγραμματισμός στην ολομέλεια του τμήματος

- Προγραμματισμός και προετοιμασία της ερευνητικής ομάδας
- Υλοποίηση δράσεων από υποομάδες για συλλογή δεδομένων
- Επεξεργασία δεδομένων από ομάδα εντός τάξης
- Επιλογή από ομάδα τρόπων αναπαράστασης των νέων γνώσεων
- Προκαταρκτική παρουσίαση εργασιών στην ολομέλεια τμήματος
- Διαμόρφωση κοινού φακέλου της ερευνητικής εργασίας
- Συνοπτική παρουσίαση εργασίας σε ειδική ημερίδα στα ελληνικά/ή και στα αγγλικά
- Αξιολόγηση ομαδικής εργασίας και ατομικής συμβολής μελών.

Οι μαθητές θα εργαστούν σε υποομάδες ως εξής

Τα υπο-θέματα που προτείνονται είναι τα εξής:

**A ομάδα**: Ιστορική εξέλιξη των κόμικς στο εξωτερικό - Κατηγορίες κόμικς - Μελέτη Κλασικών Εικονογραφημένων

**B ομάδα**: Ιστορική εξέλιξη των ελληνικών κόμικς - Μελέτη κόμικς του Αρκά

**Γ ομάδα**: Δομικά στοιχεία -τεχνικές- διαδικασία δημιουργίας κόμικς - Μελέτη του περιοδικού "Βαβέλ" και "Ο Μικρός Ήρωας"

**Δ ομάδα**: Τα κόμικς ως μέσο διάχυσης ιδεών - Μελέτη των κωμωδιών του Αριστοφάνη

Οι ομάδες θα μελετήσουν διάφορες πτυχές του θέματος ερευνώντας πρωτογενείς πηγές (τα περιοδικά κόμικς) και δευτερογενείς πηγές (διαδίκτυο, ντοκιμαντέρ, έντυπο υλικό, δημοσιογραφικά άρθρα). Κάθε υποομάδα πέρα από την πτυχή του θέματος με την οποία θα ασχοληθεί, θα μελετήσει και ένα κόμικ ώστε να έρθει σ' επαφή με το είδος αυτό και να το ερευνήσει σε βάθος.

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες, στο πλαίσιο των στόχων που έχουν τεθεί. Η έρευνα περιλαμβάνει τρία βασικά στάδια: το πρώτο είναι η συλλογή των πληροφοριών, το δεύτερο η συζήτηση και η αξιολόγηση των πληροφοριών μεταξύ των μελών της ομάδας και το τρίτο η

παρουσίαση των πληροφοριών στην τάξη και η συλλογική συζήτηση. Σχεδιάζουν ερωτηματολόγιο, δημιουργούν παρουσιάσεις και ψηφιακές εικονογραφημένες ιστορίες.

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του project πραγματοποιείται ένα διάλειμμα ενημέρωσης, το οποίο έχει σκοπό να ανταλλάξουν οι μαθητές μεταξύ τους πληροφορίες που αφορούν τις τελευταίες εξελίξεις της πορείας της εργασίας τους, να ετοιμάσουν τις σημειώσεις τους, να προγραμματίσουν την επόμενη φάση και να οργανώσουν τα επόμενα βήματα. Κάθε ομάδα ετοιμάζει μετά από τρία τρίωρα μία έκθεση με το τι έχει πετύχει, καθώς και τι έχει προγραμματίσει να κάνει. Με αυτόν τον τρόπο διορθώνονται όποια λάθη προκύπτουν και εξασφαλίζεται η απρόσκοπτη συνέχιση της εργασίας.

Επίσης, πραγματοποιείται και ένα διάλειμμα ανατροφοδότησης ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές εξετάζουν κριτικά τις ενέργειές τους είτε είναι επιτυχημένες είτε αποτυχημένες, συζητούν πάνω σ' αυτά που έχουν ήδη γίνει και διαπιστώνουν αν το συμβόλαιο συνεργασίας που είχαν θέσει στην αρχή τηρήθηκε.

## **Δ. ΑΝΑΜΕΝΟΜΕΝΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ (μέχρι 200 λέξεις)**

Συγκεκριμένα, στην ερευνητική εργασία τέθηκαν οι παρακάτω στόχοι:

### **Επίπεδο γνώσεων**

- Να ορίζουν τι σημαίνει «Κόμικ»
- Να γνωρίσουν την ιστορία των κόμικς
- Να προσδιορίζουν τις κατηγορίες των κόμικς
- Να περιγράφουν τον τρόπο δημιουργίας ενός κόμικ
- Να γνωρίσουν τα πιο γνωστά κόμικς και τους ήρωές τους

### **Επίπεδο ικανοτήτων**

- Να επιλέγουν το κατάλληλο υλικό για τη δημιουργία κόμικ
- Να σχεδιάζουν αφίσες σχετικά με τα κόμικς
- Να οργανώνουν μια παρουσίαση στο σχολείο τους
- Να συντάσσουν κείμενα όπου θα μπορούν να περιγράψουν τα στάδια δημιουργίας ενός κόμικ
- Να δημιουργούν κόμικς

### **Επίπεδο στάσεων**

- Να εκτιμήσουν την αξία των κόμικς στη ζωή τους
- Να αποδεχτούν τη σπουδαιότητα της ένατης τέχνης

## **Ε. ΠΟΡΟΙ – ΥΛΙΚΑ – ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ**

**Για την ολοκλήρωση της ερευνητικής εργασίας θα χρειαστεί :**

Το εργαστήριο πληροφορικής, προτζέκτορας, υπολογιστής, βίντεο, εικόνες, διαδίκτυο, λογισμικό εννοιολογικού χάρτη, εφαρμογή για τη δημιουργία ιστοσελίδας, λογισμικό παρουσίασης,

λογισμικό συγγραφής κειμένων, λογισμικό επεξεργασίας δεδομένων ερωτηματολογίου (excel), λογισμικό δημιουργίας κόμικ, λογισμικό δημιουργίας κολάζ

## **ΣΤ. ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

Ενδεικτική Διεπιστημονική/διαθεματική προσέγγιση του project:

- Συνθέτουν ενιαίο κείμενο, το οποίο θα υπακούει στις αρχές της συνοχής και της συνεκτικότητας, επικαλούμενοι τη λογική και τεκμήρια για να εξάγουν τα συμπεράσματά τους. (Νεοελληνική Γλώσσα)
- Μελετούν διάφορα βιβλία και περιοδικά που αναφέρονται στα κόμικς. (Νεοελληνική Γλώσσα)
- Αναζητούν την ιστορία του κόμικ (Ιστορία)
- Δημιουργούν εικονογραφημένες ψηφιακές ιστορίες κόμικς (Καλλιτεχνικά)
- Δημιουργούν παρουσίαση με το υλικό που συγκεντρώνουν και γράφουν ανακοινώσεις σε word. (Πληροφορική)
- Κάνουν εξαγωγή στατιστικών στοιχείων από τα ερωτηματολόγια που συγκεντρώνουν (Μαθηματικά)

## **Ζ. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

Η αξιολόγηση μπορεί να πραγματοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό ως προς το βαθμό επίτευξης των στόχων του project, την εκτίμηση της λειτουργικότητας των ομάδων, την ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών, τη διαμόρφωση στάσεων και γενικότερα όλης της παρουσίασης των ομάδων. Η αξιολόγηση επιτυγχάνεται με συνέντευξη όλης της τάξης, με αξιολόγηση του πορτοφολίου του κάθε μαθητή, με παρατήρηση όλης της διαδικασίας της υλοποίησης της εργασίας και με αυτοαναφορά του κάθε μαθητή. Η αυτοαναφορά του μαθητή σημαίνει ότι ο ίδιος ο μαθητής περιγράφει με ένα σύντομο κείμενο προσωπικές του εμπειρίες, οφέλη που αποκόμισε και νέες ιδέες που διαμόρφωσε από τη συμμετοχή του στο πρόγραμμα. Η αυτοαναφορά λειτουργεί ως μέσο αυτοαξιολόγησης. Επίσης μπορεί να δοθεί γραπτό ή ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο προκειμένου να συλλεχθούν δεδομένα για την ανάπτυξη των προσωπικών ικανοτήτων των μαθητών. Επομένως, αξιολογείται ο ομαδικός φάκελος της ομάδας και το προσωπικό ημερολόγιο και ο ατομικός φάκελος του κάθε μέλους με βάση τις Κλίμακες των Διαβαθμισμένων Κριτηρίων Αξιολόγησης. Επειδή πρόκειται για ερευνητική εργασία η αξιολόγηση διαμορφώνεται από τα ακόλουθα στοιχεία: 30% από την ερευνητική διαδικασία που θα ακολουθήσει η ομάδα, 30% από το περιεχόμενο της ερευνητικής εργασίας, 20% από τη γλώσσα και τη δομή της ερευνητικής εργασίας και 20% από τον τρόπο παρουσίασής της στη σχολική κοινότητα στην ειδική εκδήλωση.